大戦略
大東亜興亡史3
第二次世界大戦勃発！～枢軸軍対連合軍　全世界戦～

必要なシステム環境

本製品『大戦略　大東亜興亡史３　第二次世界大戦勃発！ ～枢軸軍対連合軍　全世界戦～』は以下の環境で動作するように設計されています。

ＯＳ	Microsoft® Windows® 8/7/Vista/XP 日本語版 ※本製品は、その他の OS での動作は保障しておりません。
対応機種	Pentium4 2.0GHz 以上の CPU 搭載機 DirectX®9.0c 以上・ピクセルシェーダー 2.0 以上に対応し、 128MB 以上のビデオメモリを搭載した グラフィックアクセラレータボード 1280 × 720 ドット、 ハイカラー以上が表示可能な環境
メモリ	1 GB 以上必要（推奨 2GB 以上）
HDD	4.2GB 以上のハードディスクの空き容量
サウンドカード	DirectSound 対応
その他	DVD-ROM ドライブ、キーボード、マウス必須

インストール

■インストールの手順

①周辺機器、パソコン本体の順に電源を入れ、Windows®8/7/vista/XP のいずれかを起動します。このとき、他に起動しているアプリケーションや常駐プログラムがあれば、一旦終了させてください。

②マシンに接続された DVD-ROM ドライブに、本パッケージの DVD-ROM をセットします。セットするとオートラン機能により、セットアッププログラムが自動的に起動します。

※お使いのマシン、もしくはその環境によっては、セットアッププログラムが自動的に機能しない場合が　あります。そのような場合は、デスクトップまたはエクスプローラから DVD-ROM のアイコンを開いて、　その中の AutoRun.exe をダブルクリックで実行してください。

③起動画面が表示されたら、【インストール】をクリックしてください。セットアップ画面が表示されます。

④DVD-ROM からハードディスクドライブへファイルのコピーが完了すると、これまでの設定に従ってプログラムフォルダとアイコンが作成されます。セットアップの終了を知らせるメッセージが表示されたら【完了】をクリックしてください。以上でインストール作業は終了です。

■ DirectX®9.0c のセットアップ

DirectX®9.0c がインストールされていない場合は、以下の手順に従って DirectX®9.0c をインストールしてください。

①マシンに接続された DirectX®9.0c ドライブに、本パッケージの DVD-ROM をセットし、セットアッププログラムを起動します。

②起動画面が表示されたら、【DirectX のセットアップ】をクリックしてください。マシンの設定状況が解析され、必要に応じてインストールが開始されます。

③インストールが終了したら、指示に従ってコンピュータを再起動します。

※現在ご使用のパソコン本体および周辺機器が「DirectX®9.0c」に対応しており、すでに「DirectX®9.0c」がインストールされている場合は、「DirectX®9.0c」をインストールする必要はありません。

■ DirectX®9.0c の使用に関するご注意

○お使いパソコン本体および周辺機器における DirectX®9.0c の対応状況とサポート、DirectX®9.0c 対応デバイスドライバの入手方法については、各機器の製造元にご確認ください。

※デバイスドライバとは、パソコン本体や周辺機器などを動作させるためのプログラムで、各機器の製造元から供給されているものです。DirectX®9.0c が正しく機能するためには、DirectX®9.0c 対応の機器およびデバイスドライバが必要です。

○本製品には主要機種用の DirectX®9.0c 対応デバイスドライバを添付しています。しかし、お客様がお使いの機器に対応したデバイスドライバが製造元から新たに提供されている場合がありますので、あらかじめ各製造元にご確認ください。特にディスプレイ用デバイスドライバにおいては、ドライバによって描画速度などに大きく影響がありますので、できるかぎり最新の DirectX®9.0c 対応のディスクドライバをお使いください。

○ DirectX®9.0c 未対応のデバイスドライバを使用している場合、DirectX®9.0c をインストールすることにより次のような症状が発生することがありますので、必ず DirectX9.0c 対応デバイスドライバをご使用ください。

・Windows®8/7/vista/XP が正常に動作しない。
・Windows®8/7/vista/XP の画面が正しく表示されない。
・Windows®8/7/vista/XP の起動や画面描画が極端に遅くなる。

アンインストール

アンインストールとは、インストールによってハードディスクにコピーされたアプリケーションを削除することです。ただし､インストール後にディレクトリ名を変えたりした場合は、アンインストールは正常に実行されません。注意してください。以下、『大戦略　大東亜興亡史３　第二次世界大戦勃発！ ～枢軸軍対連合軍　全世界戦～』のアンインストール方法を説明します。

■アンインストールの手順

①Windows の【スタート】メニューをクリックし､【コントロールパネル】をクリックします。次に、【プログラム（アプリケーション）の追加と削除】をクリックすると、削除可能なプログラムの一覧が表示されます。

②『大東亜興亡史３』を選択し､【変更とアンインストール】を選択し､【変更（追加）と削除】をクリックしてください。

③ファイルの削除を確認するダイアログボックスが表示されるので、画面の指示に従って操作してください。これで、アンインストールが完了します。

プレイする際の注意

本製品を支障なくお使いいただくために、プレイ中は、以下の注意事項にご留意ください。用語や設定方法などでご不明の点がございましたら、Microsoft® Windows®8/7/vista/XP のマニュアルをご確認ください。

○日本語入力ツールやシステムエージェント、常駐プログラムなど、常に画面に表示されるプログラムや内部的に割り込みを発生させているようなプログラムは終了させてください。
○ IME（日本語入力プログラム）のツールバーは表示しないように設定してください。
○マウスポインタのアニメーション機能は使用しないでください。
○ショートカットキーを使用したアプリケーションの切り替えは行わないでください。
○スクリーンセーバーや省電力機能などは、機能しないように設定してください。
○他のアプリケーションと同時に使用しないでください。

※プレイ中に動作が一瞬停止したような動きをすることがありますが、ゲームの進行には支障はありません。Microsoft® Windows®8/7/vista/XP の特性上発生する現象ですので、ご了承ください。

ユーザー登録のお願い

本製品の正規ユーザー様に対して、ユーザーサポートや各種サービスを提供させていただく為、オンラインでユーザー登録をお願いしております。
原則として、ご購入後２週間以内にご登録くださいますよう、お願い申し上げます。

■オンラインで登録

インストール後、Windows の【スタート】メニュー＞【（すべての）プログラム】＞【SystemSoft Game】＞【大東亜興亡史３】より【ユーザー登録】をクリックしてください。弊社の WEB ページの専用コーナーに接続されますので、画面の指示に従ってユーザー登録を行ってください。
その際に、アンケートにお答えいただくこともできますが、アンケートだけを後日、お答えいただいても構いません。

ゲームの基本

ゲーム概要

本作は、第二次世界大戦での代表的な戦いを再現したウォーシミュレーションゲームです。プレイヤーは、大日本帝国、米国、独逸のいずれかの立場となって、当時の世界情勢に基づいた複数の戦場マップで構成されたシナリオを段階的にクリアしていくことになります。また、シナリオはクリアした戦場マップの戦果によって分岐していきます。

各戦場マップでは、BLUE・RED・GREEN・YELLOW・PURPLE・CYAN・ORANGE・MAGENTAに色分けされた最大８陣営の勢力が戦いを繰り広げます。

プレイヤーは戦場マップ上で、部隊ごとに移動・攻撃・占領・破壊といった各種行動を指示します。そしてプレイヤーはマップごとに設定された「勝利条件」（勝敗条件参照）を満たすことで、マップをクリアすることができます。ただし、戦場マップ上でプレイヤー陣営の部隊が全滅、または根拠地を占領・破壊されるなど「敗北条件」（勝敗条件参照）に該当してしまうと、敗北したことになってしまいます。

※本製品では、現実の地形や史実での軍隊の配備状況を、極力リアルに再現しようと試みてはいます。
しかし、ゲームという性質やプログラムの制約上、地形や部隊が抽象化されたり省略されるなどの、現実とは異なる表現になっている部分も多くあります。この点はあらかじめご了承ください。

ゲームを始める

①ニューゲーム	大日本帝国・米国・独逸のいずれかのシナリオを開始することができます。
②ロードゲーム	セーブデータを読み込んで、ゲームを再開することができます。
③ギャラリー	兵器詳細、将官情報、BGM などを鑑賞することができます。
④シングルモード	シングルマップをプレイすることができます。
⑤コンフィグ	各種設定を行うことができます。
⑥終了	ゲームを終了します。

ゲームの保存と再開

■ゲームの保存

インターミッション画面にて、画面下にある「セーブ」ボタンを選択すると、セーブ画面を呼び出すことができます。セーブ画面では、空きスロットを選択することでセーブデータの作成が可能です。また、既存のセーブデータを選択することで、上書き保存をすることもできます。

戦場マップをプレイしている最中でも、画面左上にあるメニューから「システム」→「セーブ」を選択することで、セーブ画面を呼び出すことができます。なお、メニューから「システム」→「Q セーブ」を選択することで、クイックセーブを行うことができます。

■ゲームの再開

インターミッション画面にて、画面下にある「ロード」ボタンを選択すると、ロード画面を呼び出すことができます。

戦場マップをプレイしている最中でも、画面左上にあるメニューから「システム」→「ロード」を選択することで、ロード画面を呼び出すことができます。なお、メニューから「システム」→「Q ロード」を選択することで、クイックロードを行うことができます。

チュートリアルを見る

タイトル画面から「チュートリアル」を選択することで、ゲームのプレイ方法に関するレクチャーを受けることができます。また、説明だけではなく実戦マップも収録されているため、マニュアルをじっくりと読み、レクチャーは必要ないという方でも、楽しめるようになっています。

シングルマップを遊ぶ

タイトル画面から「シングルモード」を選択することで、シングルマップをプレイすることができます。シングルモードは1マップ限りのシングルマップをプレイするモードです。なお、シングルモードではプレイする陣営の変更や、同盟関係の変更などを行うことができます。

■シングルモードにおけるマップ開始までの流れ

1.プレイしたいマップを選択する。

シングルマップモードではまず遊びたいマップを選択します。その後、シングルマップ設定画面へと移行します。プレイするマップの設定を変更したい場合は、ここでマップ設定の変更が可能です。変更が可能な項目は以下のようになっています。

2.マップの設定を行う。

設定できる項目は､「陣営」「資金」「資金上限」「部隊上限」「生産上限」「生産タイプ」「行動」「比率」「同盟」となっており、それぞれの項目をクリックすることで各陣営の設定を変更するための入力フォームが表示されます。

BLUE ① PLAYER ② 初期値 ③ 最大値 ④ 出撃 ⑤ 生産
陣営名: 大日本帝国軍 資金: 2000 999999 部隊数: 80 99
⑥生産タイプ: 大日本帝国軍 ⑦ 行動: 侵攻重視 ⑧比率: Map既定 ⑨ 同盟: B R

項目	説明
① 陣営の状態	陣営の担当者をプレイヤーであるかコンピュータであるかを設定できます。また、不参戦陣営を設定することもできます。
② 初期資金	マップ開始時に所有している資金額を設定できます。
③ 所持資金の最大値	マップ内で所有できる資金の最大値を設定できます。
④ 部隊上限	マップ内で1度に操作できる最大部隊数を設定できます。
⑤ 生産上限	マップ内で生産できる最大部隊数を設定できます。
⑥ 生産タイプ	陣営が使用する生産タイプを設定できます。
⑦ 行動の変更	陣営の状態が COM である場合、思考タイプを設定できます。
⑧ 比率の変更	陣営の状態が COM である場合、生産部隊の比率を設定できます。
⑨ 同盟状態の設定	どの陣営と同盟関係を持つのかを設定できます。

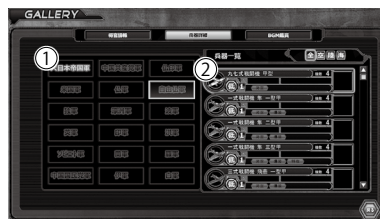
ギャラリーについて

ギャラリーでは、将官情報や兵器詳細、BGM を鑑賞することができます。

① 将官情報画面を開きます。
② 兵器詳細画面を開きます。
③ BGM 鑑賞画面を開きます。

■将官情報

① 選択中の将官の各種情報が表示されます。
② 将官を選択することができます。（マウスホイールでページスクロール、クリックで目的の将官を選択します。）

■兵器詳細

① クリックした国の兵器のみを表示させることができます。
② クリックすることで、対象の兵器の詳細画面を呼び出します。

■ BGM 鑑賞

① クリックすることで、BGM を再生することができます。
② カーソルをドラッグすることで、音量を調整することができます。

ゲームの設定を変更する

タイトル画面から環境設定を選択、もしくは戦闘マップ中にメニューの「システム」から「環境設定」を選択することで、ゲームの各種設定を行うことができます。変更できる内容は、以下のとおりです。

■ ウィンドウモード
フルスクリーン画面の切り替えを行うことができます。

■ 戦闘表示
戦闘時の演出を変更することができます。
・【簡易戦闘】戦闘結果をダイアログで表示します。
・【リアルファイト】戦闘がアニメーションで表示されます。
・【表示しない】戦闘ダイアログ、アニメーション等の演出を非表示にします。

■ 反撃確認
「ON」の場合、反撃可能な際に戦果予測画面が表示されます。

■ 機数表示
「ON」の場合、部隊アイコンに部隊数が表示されます。

■ HEX 枠表示
「ON」の場合、戦闘マップにヘックス枠が表示されます。

■天候確認
「ON」の場合、悪天候時にダイアログメッセージが表示されます。

■ 収入報告
「ON」の場合、収入が入った際にダイアログメッセージが表示されます。

■ 建物状態
「ON」の場合、占領・破壊・修復・補強が行われた際に耐久度の増減を示すダイアログが表示されます。

■ 誤射情報
「ON」の場合、誤射が発生した際にダイアログメッセージが表示されます。

■ 補給確認
「ON」の場合、補給の確認を求めるウィンドウが表示されます。

■ ターン終了確認
「ON」の場合、ターン終了の際にダイアログメッセージが表示されます。

■ BGM の音量設定
カーソルをドラッグして、ゲーム中の BGM の音量を調整することができます。

■ SLG 中の BGM の変更
戦場マップで流れる BGM を変更することができます。クリックすると変更可能な BGM 一覧が表示されます。表示された一覧から変更したい BGM をクリックすることで、BGM の変更が可能です。一覧は、マウスホイール、もしくはスクロールボタンをクリックすることで行うことができます。

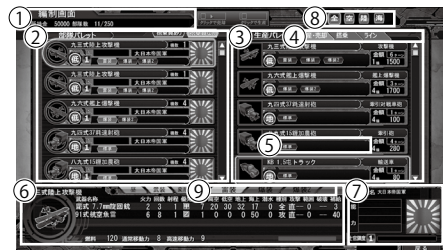
ゲームを終了する

タイトル画面の終了ボタンをクリックすることで、ゲームを終了できます。インターミッション画面では画面下の「ゲーム終了」ボタンを、 戦場マップではメニューから「システム」→「ゲーム終了」を選択することでゲームを終了できます。なお、ゲームを終了する場合は、セーブを忘れないように注意してください。

インターミッション

本作は、戦闘マップを開始する前に、インターミッションが発生します。インターミッションでは、戦場マップに突入する前の、様々な準備を行うことができます。

編制コマンド

編制コマンドでは、戦場マップに連れて行く部隊を編制することができます。なお、こちらの画面は戦場マップ中の「生産フェイズ」でも生産画面として使用します。

① 画面タイトル	画面名称、所持金、部隊数が表示されています。
② 部隊パレット	部隊パレットとは、戦場マップにて使用することのできる部隊が登録されたパレットになります。部隊をクリックすることで登録を解除し、資金を得ることが出来ます。
③ 生産パレット	生産パレットとは、現在プレイヤーが使役することのできる士官と兵器が登録されたパレットになります。生産パレットから兵器をクリックすることで、戦場マップにて使用する部隊を編制することができます。また、士官の場合はドラッグし、部隊パレットへドロップすることで編制することができます。
④ 切替タブ	画面の切り替えを行うことができます。「生産 / 売却」「搭乗」「ライン」タブをクリックすると各画面に切り替わります。
⑤ 武装変更ボタン	部隊の武装を変更することができます。
⑥ 部隊情報	現在選択中の部隊のパラメーターを確認することができます。搭乗している士官の能力によってパラメーターが上昇している場合は、上昇したパラメーターが赤色で表示されます。
⑦ 簡易搭乗員情報	現在選択中の搭乗員のパラメーターを確認することができます。搭乗員の所有する能力名をクリックすると、能力詳細がダイアログで表示されます。
⑧ 階層フィルタ	選択した階層の兵器・搭乗員が部隊パレット・生産パレットに表示されます。
⑨ 武装アイコン	兵器がどの運用に適した武装を持っているかがアイコンで表示されます。

・編制・生産の方法

編制コマンド､戦場マップにおける生産フェイズの生産の手順です。なお､生産の場合は、自陣営の生産フェイズに生産可能建物を選択してから、以下の手順を行う必要があります。

①生産パレットの兵器をクリックすると選択状態になります。
②任意の武装ボタンを選択します。
③兵器の画像をクリックすると、選択した武装の兵器で構成された部隊を何部隊生産するかという、確認画面が表示されます。
④生産数をキーボードのテンキーで入力し「了承」を選択すると、入力した部隊数分生産が行われます。マップ中の生産フェイズで生産する場合、兵器はすぐに生産完了せずに生産ターンが終了するまで「生産中」の状態となります。生産登録された兵器は生産完了までのターン数を表す「残り○ターン」という表記となっています。

※編制・生産を行うには、その兵器の価格に応じた軍資金が必要です。当然ながら、そのときの保有軍資金を超えるような編制・生産はできません。
※１陣営が持てる部隊数は、あらかじめ参戦陣営ごとに設定された部隊数の制限を超えることはできません。画面左上に表示されている部隊数が最大に達していて、なおかつ新たな部隊を編制･生産したい場合は、部隊パレットから余分な部隊を「売却」あるいは「解散」を行って部隊数に空きをつくった上で編制・生産を行ってください。
※作戦マップ上に生産可能地点のない種類の兵器は、そのマップでは生産することができません。たとえば海軍基地のない作戦マップでは、艦船は生産できません。

投資コマンド

投資コマンドでは、「技術開発」と「機能拡張」を行うことができます。

■技術開発

技術開発では、既存の兵器の開発練度を上げて、新兵器を開発することができます。

～ 開発練度とは～

開発練度とは、新兵器開発に必要な経験値のようなものです。戦場マップにおいて部隊を戦闘させることで、少しずつ蓄積していきます。また、技術開発で「解析」を行うことでも蓄積させることもできますが､解析を行うには、戦場マップで鹵獲した兵器を消費します。

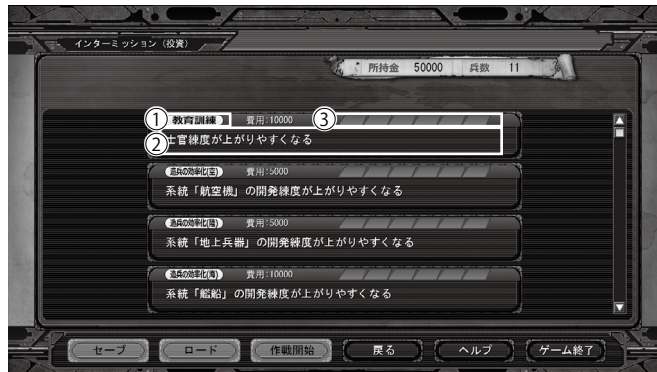
技術開発画面を開くと「Bf109F」の次の開発先兵器は「？？？」と表示されていますが、開発練度を最大まで上げると表示されるようになります。
開発練度を最大まで上げた兵器は生産日の同日か過ぎると、生産ラインに乗せることができます。編制画面のライン（ラインコマンド参照）から進化した兵器を生産パレットに登録することで、編制コマンドや戦場マップ中の生産フェイズにおいて、兵器を使用することが出来るようになります。

また、開発練度が最大に達していない兵器は、「解体」を行って開発練度を増やすことができます。このことを「解析」と言います。

・解析の方法

① 解析を行いたい兵器の「解析」ボタンをクリックします。すると、解析ダイアログ表示されます。
② 解体ダイアログには、戦場マップで鹵獲した兵器が一覧表示されています。この中から解体したい兵器を選択し、解析ボタンをクリックします。兵器の開発練度を上げることができます。
③ 解析が完了し、兵器の開発練度が上昇します。また、解体した兵器は消失します。

■機能拡張

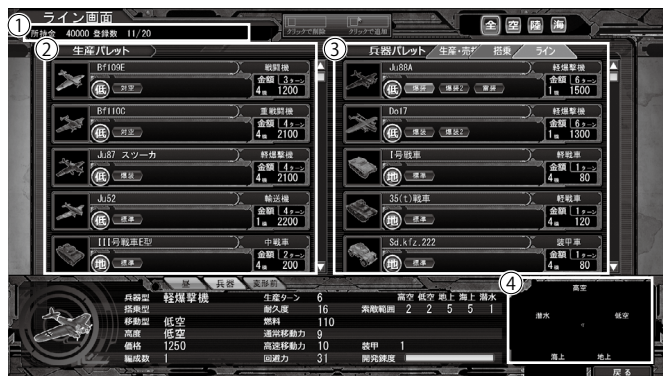
機能拡張画面では、ゲームの進行に役立つ様々な機能を実装させることができます。

① 機能名称
② 機能内容
③ 実装レベルや実装の有無など、機能の状態

拡張可能な機能は主に２種類に分類されます。１つは投資額に応じて機能の精度が上がっていくもの、もう１つは一度投資するだけで ON ／ OFF の切り替えが自由にできるようになるものがあります。「あり」「なし」ボタンをクリックすることで、拡張や変更が可能です。また、機能によって変動しますが、機能の拡張や変更には資金を消費します。

ラインコマンド

ラインコマンドとは､インターミッションにおける｢編制コマンド｣及び戦場マップ中の「生産フェイズ」において生産することができる兵器を編集することができます。つまり、生産パレット（編制コマンド参照）を編集するコマンドとなります。なお、「技術開発」で進化させた兵器を生産する場合も、ラインコマンドでの登録が必要になります。

～ 生産パレットと兵器パレット～

生産パレットは、プレイヤーが生産することのできる兵器が登録されるパレットです。生産パレットには上限数が設けられています。そして、その生産パレットに登録することのできるすべての兵器は、兵器パレットに登録されています。兵器パレットに上限はありません。生産パレットの上限は、機能拡張（投資コマンド参照）で増設することができます。

① 所持金とライン数	最大ライン数は、生産パレットに登録できる最大兵器数を示しています。
② 生産パレット	編制コマンド及び生産フェイズにて生産できる兵器になります。
③ 兵器パレット	プレイヤーが生産することのできるすべての兵器が登録されたパレットになります。
④生産パレット構成図	現在の生産パレットにおける各階層の登録数が、グラフで表示されます。

地図コマンド

地図コマンドを選択すると、現在の進行経路の確認をすることができます。これまでクリアしてきた戦場マップとその経路を確認することができます。なお、画面はドラッグすることで動かすことができます。

① これまでの進行ルートを示す矢印です。青い矢印は進行経路を示しています。
② 黄色い星は未クリア、青い星はクリア状態を示しています。また、黄色い星をクリックすることで、そのシナリオへ繋がるインターミッション画面に移行します。
③インターミッション画面に戻ります。

戦場マップ

画面の見方と操作方法

① 戦場マップ	戦闘が繰り広げられるマップとなります。ドラッグでカメラ位置の操作ができます。マウスホールで表示サイズの拡縮ができます。部隊を右クリックすることで、兵器詳細を開きます。部隊を左クリックすることで、行動パレットを呼び出します。
② HQ マップ	戦場マップを縮小し、全体を表示したマップ画像となります。クリックすることで、カメラ位置を変更することができます。「カーソル座標」に、現在マウスポインタがオンカーソルしている座標が表示されます。ラベルボタンをクリックすると、ラベルの表示 / 非表示を切り替えることができます。「+」方向にスライドさせると画面を縮小し、「-」方向は拡大します。
③ マップ情報	現在の年月日、時間帯、天候、雨・雪累積ゲージ（時間帯と天候参照）が表示されます。
④ 資金情報	現在の資金、相場が表示されます。
⑤ 簡易部隊表	出撃している部隊のリストが表示されます。枠内に表示しきれない場合は、スクロールバーを操作するまたはマウスホイールを操作することで、リストをスクロールすることができます。ここではクリックした部隊の検索と、個別委任の設定を行うことができます。
⑥ 選択地形情報	現在オンカーソルしている地形の情報が表示されます。 【収入】１ターンに得られる対象建物からの収入額です。 【占】占領耐久度。占領を受ける度に減少し、0になると所有権を失います。 【破】破壊耐久度。破壊を受ける度に減少し、0になると破壊状態になります。 【高・低・地・海・潜】建物が持つ索敵範囲です。

⑦ メニュー

ゲームの保存や読込、様々な情報の確認などを行うことができます。メニューは上下の２段に分けられ、上段には用途別に分けられたカテゴリ、下段には各カテゴリに付随する項目が表示されるようになっています。つまり､上段のカテゴリをクリックすることで下段のコマンドが切り替わり、下段のコマンドをクリックすることで､各項目を実行することができます。

■システム

- セーブ　：セーブ画面を呼び出します。
- ロード　：ロード画面を呼び出します。
- 環境設定　：環境設定画面を呼び出します。
- タイトル　：タイトルに戻ります。
  ※データは保存されないので、注意してください。
- Q セーブ　：クイックセーブを行います。
- Q ロード　：クイックロードを行います。

■情報データ

- 兵器一覧　：登場する兵器の一覧を見ることができます。
- 地形情報　：地形、施設における詳細情報を確認することができます。
- 気象情報　：拡張機能の「気象予報装置の研究」に投資していた場合、次のターンの気象予報を確認することができます。
- 部隊表　：出撃中の部隊一覧を見ることができます。
- 戦況一覧　：出撃した部隊、損失した部隊、撃破した部隊とその数を見ることができます。

■戦果情報

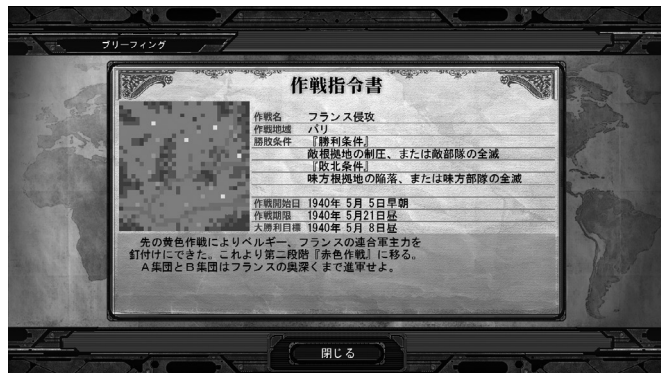
- 陣営情報　：戦場マップ内における各陣営の設定情報を確認することができます。
- 状況表　：被害額、損害機数などを折れ線グラフで確認することができます。
- 戦果表　：プレイヤーの現時点での成績を確認することができます。

■ゲームコマンド

- 転進　：参加中の戦場マップから撤退します。戦場マップによっては、転進することでシナリオが進行するものも存在します。
- プレイヤー変更：各陣営のプレイヤーを変更します。なお、この項目はシングルモードでのみ機能します。

⑧ 各操作ボタン

- 次部隊ボタン　：プレイヤーの所有部隊を検索します。
- 次建物ボタン　：プレイヤーの所有建物を検索します。
- フェイズ終了ボタン：クリックすることで、行動フェイズを終了します。生産フェイズにおいては「ターン終了」ボタンとなり、クリックすることでターンを終了します。
- 委任ボタン　：クリックすることで、プレイヤーのフェイズを COM に担当させることができます。
- ヘルプボタン　：クリックすることで、ゲームのプレイ方法に関するレクチャーを受けることができます。

勝敗条件

各戦場マップには勝利条件が定められており、勝利条件を満たすことでマップクリアとなります。

■敵の根拠地の制圧

敵の根拠地をすべて占領、もしくは破壊することで勝利となります。

■敵部隊の全滅

敵の部隊をすべて全滅させることで勝利となります。

■勝利条件建物の制圧

ラベルが貼られているすべての建物を占領、もしくは破壊することで勝利となります。

■勝利条件部隊の撃破

ラベルが貼られている部隊を全滅させることで勝利となります。

■規定ターンの経過

指定されたターン数が経過することで勝利となります。
※前述した条件を敵が満たしてしまった場合は、敗北となります。

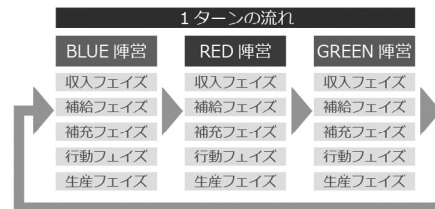
・勝敗結果の種類

勝敗には複数の結果が存在し、その結果に応じてシナリオが分岐していきます。

勝敗結果	条件
大勝利	マップごとに設定されたターン以内に勝利条件を満たすことで、大勝利とみなされます。
勝利	マップごとに設定されたターンを超えて勝利条件を満たすと、勝利とみなされます。
引き分け	勝敗条件を満たさないまま９９ターンが経過すると、引き分けと見なされます。
敗北	敗北条件に該当すると、敗北とみなされます。 敗北をした場合、クリア報酬を入手することができません。
転進	「メニュー」→「ゲームコマンド」→「転進」を選択することで、転進とみなされます。転進をした場合、クリア報酬を入手することができません。

時間帯と天候

・ターンの概念

１陣営の行動回を「フェイズ」､すべての陣営が１回ずつフェイズを終えるまでを「ターン」と呼びます。さらに各陣営のフェイズは､「収入フェイズ」→「補給フェイズ」→「補充フェイズ」→「行動フェイズ」→「生産フェイズ」の５フェイズから構成されています。この概念を示したものが以下のチャートです。

・時間帯について

本作のシナリオモードでは、１ターンを「時間帯」として表現しています。
時間帯は「早朝」→「朝」→「昼」→「夕方」→「夜」→「深夜」の順番で周回します。また、深夜の次は再び早朝が訪れ、この時点で日付が更新されます。つまり、６ターンで１日が経過するということになります。

・天候による影響

本作では、天候という要素が存在します。天候は時間帯が変わる度にある一定の確率で変化します。天候には晴れ・曇・雨・嵐・雪・吹雪・霧の７種類が存在し、それぞれ戦場マップに及ぼす影響が異なります。

天候	影響
晴れ	とくに影響ありません。
曇	航空機による爆撃を行うことができません。
雨	破壊、空挺ができず、索敵範囲が制限されます。
嵐	航空機の発進、空戦、海戦、破壊、空挺が行えず、索敵範囲が制限されます。
雪	航空機の発進、航空機による爆撃、空挺ができず、索敵範囲が制限されます。
吹雪	航空機の発進、空戦、海戦、破壊、空挺が行えず、索敵範囲が制限されます。
霧	航空機の発進、航空機による爆撃、空挺ができず、索敵範囲が制限されます。

天候は気候帯や季節によって変化しやすくなったり、特定の天候が多くなることがあります。気候帯には熱帯・熱帯雨林気候・乾燥帯・温帯・冷帯・寒帯の６種類が存在します。なお、熱帯・熱帯雨林気候では雪・吹雪は発生しません。

・雨・雪累積

雨･嵐が続くと､雨累積ゲージが累積していきます。雨累積ゲージが一定以上累積すると､荒地が泥濘へと変化します。雪・吹雪が続くと、雪累積ゲージが累積していきます。雪累積ゲージが累積すると地形に雪が積もり、平地なら雪原、山なら雪山に変化します。これらの累積ゲージは晴れ・曇が続くことで減少していきます。この現象により累積値が一定値を下回ったとき、地形は元の地形に戻ります。

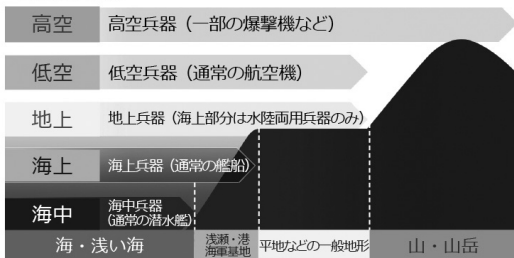
地形の種類と特徴

本作における戦場マップとは、様々な地形を表現した六角形のヘックスと呼ばれるチップの集合体となっています。地形はその種類ごとに様々な特徴が設けられています。

■移動力に対する影響

地形は、その種類ごとに部隊の移動力に影響を及ぼします。地形が部隊に与える影響力は、その部隊の移動型によって異なります。戦場マップにて「情報データ」＞「地形情報」を選択し、画面下の項目から「地形移動表」を選択すると、地形移動表が表示されます。表の見方は、対象の移動型を持つ部隊が、対象の地形を通過する度に、記載された数値分だけ移動力を消費していくという見方になります。例えば、移動力が６、移動型が履帯重・甲の戦車が、藪を３ヘックス進むとします。この場合、戦車は３ヘックス目の藪から移動できなくなります。何故なら、藪が持つ履帯重・甲に対する移動力消費は２であるため、移動力が６の戦車は藪を３ヘックスしか進めないからです。なお、表に「-」と表示されている移動型と地形の組合せの場合は、その移動型でその地形を移動することはできません。

移動制限は移動型に依存するものですが、基本的には高度階層の概念を把握しておくと良いでしょう。

・高度階層の概念

・回避率に対する影響

地形には回避率という概念があります。回避率は地上兵器に対して大きく影響し、その地形に待機している限りは、攻撃側の命中率を低下させることができます。回避率は主に都市や森といった遮断物の多い地形で大きな効果を得ることができます。地形回避表は「情報データ」＞「地形情報」＞「地形回避表」を選択することで確認することができます。

・特殊な地形

橋・鉄橋・閘門	橋・鉄橋・閘門は、それぞれ出入りの向きが決められています。また、橋に関しては「架橋」（架橋参照）を行うことで河川・深河川・凍結河川の上に架けることができます。
道路	道路の敷かれた地形は、下地がどんな地形でも平地と同じようにスムーズに移動できるようになります。道路は破壊することができ、道路を破壊すると、道路は除去され下の地形が残ります。
塹壕	塹壕は、「設営」の能力をもった部隊によって設営することができます。塹壕は地上部隊の防御面で有利に働く地形となっています。塹壕は破壊することができます。塹壕が破壊されると、塹壕は除去され荒地となります。
簡易飛行場	簡易飛行場は、「設営」の能力を持った部隊によって設営することができます。簡易飛行場は高空・低空の高度を持つ部隊の補給を行うことができます。簡易飛行場は破壊することができ、破壊されると、簡易飛行場は破壊地形となります。

建物の能力

地形の中でも特に重要な役割を持っているのが建物です。建物には「収納」「収入」「補給」「補充」「修理」「生産」「視界」「耐久度」などの様々な能力を持っています。

■収入

収入能力を持つ建物からは、毎ターン収入を得ることができます。収入額はその地形によって異なります。

根拠地	250	油　田	80		
大都市	120	中都市	80	小都市	50

■補給 / 補充 / 修理

補給・補充・修理能力を持つ建物に部隊を収納することで、様々な効果を得ることができます。また、補給・補充・修理能力は、特定の兵器に搭載、隣接することでも効果を発生させることができます。

補給…燃料、弾薬を回復します。
補充…部隊数を回復します。
修理…部隊の耐久度を回復します。

兵器の種類	補給地点	補充・修理地点
航空機	飛行場・簡易飛行場	飛行場
艦載機	飛行場・簡易飛行場・空母	飛行場・空母（修理のみ）
水上偵察機	海軍基地・港・水上機母艦 伊勢 / 最上最終改装型を含む一部の艦船	海軍基地・水上機母艦（修理のみ） 伊勢 / 最上最終改装型を含む一部の艦船（修理のみ）
飛行艇	海軍基地・港	海軍基地
地上部隊	根拠地・陸軍基地・工場・揚陸艦・補給車（隣接のみ） 大都市・中都市・小都市（燃料のみ）・要塞	根拠地・陸軍基地
艦船部隊	海軍基地・港・（油槽艦）	海軍基地

■生産

建物には、生産能力を持つ兵器が存在します。建物ごとに、生産できる兵器が決まっています。

根拠地……高空、低空、地上階層の兵器
飛行場……高空、低空階層の兵器
陸軍基地…地上階層の兵器
海軍基地…海上、海中階層の兵器・飛空艇及び水上機

生産は生産フェイズで行うことができます。主な手順はインターミッションにおける編制コマンド（編制コマンド参照）と同様、部隊パレットと生産パレットによって行われます。ただし、生産フェイズで生産した兵器は、【生産ターン】が経過しなければ出撃することができません。

～ 生産ターンとは～

生産ターンとは、各兵器に設けられた兵器の生産にかかる時間を表現しています。例えば、生産ターンが３と設定されている兵器は、生産を開始して３ターンが経過しなければ出撃されることができません。つまり、生産フェイズで生産する兵器は、インターミッションの編制コマンドで編制した部隊の損害機数を補うような考え方がベストです。常に数ターン後のことを考えて、予測した損害機数を生産フェイズで生産しておくことで、より効率の良い部隊展開を行うことができます。

■視界

各建物は、それぞれ視界を持っています。視界とは、自陣営の建物や部隊が持つ敵部隊を視認できる範囲となります。（部隊の持つ視界は「索敵範囲」と定義されています。）建物の視界は、戦場マップ左下の「選択地形情報」で確認できます。

※視界の注意点

戦場マップで視界外のヘックスは、影がかかった状態で表現されています。逆に、視界内のヘックスは影がない状態で表示されます。注意していただきたい点は、影がない状態で表示されているヘックスでも、敵部隊を視認できていないケースが存在するということです。

例えば、視界外の敵陣営または中立陣営の大都市を占領するとします。そうすると、周囲３ヘックスが影のない状態で表示されます。大都市の視界は、高空１、低空２、地上３、海上２、海中１となっており。この大都市を占領した際に影がない状態で表示されるヘックスは、大都市が持つ視界の中で最大値の地上３の範囲となります。つまり、大都市から周囲３ヘックス以内に存在する敵の地上階層部隊を視認できるという表現であって、周囲３ヘックス目に存在する敵の低空階層部隊を視認できるわけではありません。

また、兵器特性の中に「隠蔽」や「水中隠蔽」といった視界を無視する能力があります。これらの能力を有する部隊も、影のない状態で表示されているヘックスにおいて視認することができないので、注意してください。「隠蔽」や「水中隠蔽」の詳細に関しては、兵器詳細ページの兵器特性をご覧ください。

■耐久度

建物には、占領耐久度と破壊耐久度があります。占領耐久度は、建物が歩兵による占領を受けたときに、その建物がどこまで占領に耐えられるかを表しています。占領耐久度が０になったとき、その建物の所有権は、占領を行った陣営に移ります。

破壊耐久度は、建物が部隊による破壊にどこまで耐えられるかを表しています。破壊耐久度が０になったとき、その建物は破壊地形となり、すべての能力を失い中立状態となります。破壊耐久度は「修復」（修復参照）を持つ部隊によって回復させることができます。また「補強」（補強参照）を持つ部隊によって破壊耐久度の最大値を底上げすることができます。

■特殊な建物

根拠地	すべての建物の中で、最も重要な建物が根拠地となります。根拠地が占領・破壊された場合、その根拠地の所有陣営は敗北してしまいます。また、根拠地からは高空・低空・地上階層の兵器を生産可能である他、直前のマップから持ち越した部隊や、インターミッションの編制コマンドで生産した兵器（マイ部隊）を出撃させることができます。
捕虜収容所	部隊が撃破された場合、その部隊に属する兵器に搭乗していたキャラクターは捕虜となります。捕虜となったキャラクターは、インターミッションにおける編制コマンド、戦場マップにおける生産フェイズから一時的に消えてしまいます。捕虜状態となったキャラクターは、戦場マップをクリアするか、捕虜収容所を占領することで数名復帰します。
橋 / 鉄橋 / 閘門	橋 / 鉄橋は出入り口の向きが決まっています。この向きを無視して進入することはできません。また、歩兵タイプ以外の地上部隊は敵陣営の占領下にある場合と、破壊されてしまった場合は進入できません。海上 / 海中階層の兵器に関しても、敵の占領下にある場合と、破壊されてしまった場合は通過できません。

部隊の行動

行動の概要

・行動フェイズ

戦場マップでの部隊は、移動・戦闘・占領などの主だった軍事行動を行動フェイズで行います。行動フェイズでの各部隊は、その場で移動以外の行動を取るか、移動以外の行動を取ってから移動するか、移動してから別の行動をするか、何も行動しないかのいずれかの状態となります。なお、行動フェイズで行動を終えた部隊は行動済みとなり、次のターンの行動フェイズまで行動できません。行動済みの部隊はＥＮＤの頭文字である「Ｅ」が表示されます。

また、行動フェイズでは直前のマップから持ち越した部隊や、インターミッションの編制コマンドで編制した部隊を出撃させることができます。出撃は「根拠地」「司令官」をクリックすることで行えます。

※部隊アイコンの右下に「S」のマークがついている部隊が司令官になります。
司令官はプレイヤーによって設定することはできず、戦場マップ開始時に既に配置されています。

・行動の制限

部隊が様々な行動を取るときは、以下の要因で行動に制限を受けることがあります。

◆燃料切れ・弾薬切れ

移動に必要な燃料がなくなれば、移動ができなくなります。同様に、戦闘に必要な弾薬がなくなれば、戦闘を仕掛けることも、反撃することもできません。

◆悪天候における行動制限

天候（時間帯と天候参照）によっては、部隊が取れる行動が制限されます。

部隊の操作

・簡易部隊表での部隊確認

部隊を選択するときはまず、戦場マップにどのような部隊が存在するのかをあらかじめ確認しておく必要があります。これには簡易部隊表（画面の見方と操作方法参照）を利用すると便利です。

・部隊の選択方法

部隊を選択するときは、以下の手順に従います。いずれの場合も、部隊を選択し終えると通常移動可能範囲が緑色のヘックスで、高速移動可能範囲が赤色のヘックスで表示され、プレイヤーの指示待ち状態になります。

※右クリックでプレイヤーの指示待ち状態を解除できます。

◆通常の部隊選択

戦場マップ上の同一ヘックスに部隊が存在しない場合は、単純に目的の部隊アイコンをクリックします。建物に部隊が１つだけしか存在しない場合にも、単純に目的の部隊が収納されている建物をクリックします。

～ スタックについて～

スタックとは、同一のヘックスにそれぞれ高度階層の異なる部隊が複数存在している状態を指します。スタックしているヘックスには、そのヘックス内で最も高度階層の高い部隊のアイコンが表示されます。スタックが発生している部隊アイコンの右上には、各階層を表す四角形のアイコンが複数個表示されます。四角形のアイコンは、高空階層が桃色、低空階層が黄色、地上階層が緑色、海上階層が水色、海中階層が青色で表示され、表示された階層の部隊がそのヘックス内にスタックしていることを表現しています。

◆複数の部隊が存在するヘックス

複数の部隊がスタックしているヘックスや、複数の部隊が収納されている建物、あるいは部隊を搭載中の輸送部隊から特定の部隊を選択する場合は、そのヘックスをクリックすると部隊選択ポップアップメニューが表示されるので、そこから目的の部隊をクリックして選択することができます。

２次・３次搭載している部隊は、対象の部隊にオンカーソルすることでポップアップを表示させることができます。

・選択した部隊の基本情報

マウスカーソルを部隊の上にオンカーソルしたとき、画面右下に選択部隊情報パネルが表示されます。選択部隊情報パネルでは、部隊の基本情報を確認することができます。なお、部隊の詳細情報を見たい場合には、部隊を右クリックすることで兵器詳細画面を開くことができます。

また、画面真下には行動パレットが表示されます。行動パレットを利用すると、選択した部隊に対して様々な指示を与えることができます。

・選択部隊情報パネル

① 士官名称	兵器に搭乗する士官の名称です。
② 士官アイコン	士官の顔アイコンです。
③ 士官練度（士官のレベル）	左側が士官練度、右側のゲージは、次の練度までの経験値を表しています。
④ 兵器名称	部隊を構成している兵器の名称です。
⑤ 兵器アイコン	兵器のミニアイコンです。
⑥ 開発練度（投資コマンド参照）	開発先兵器の開発練度です。最大まで蓄積させると、インターミッションの技術開発より、兵器を進化させることができます。
⑦ 耐久度	部隊の耐久度です。耐久度は編制数分だけ表示されています。表示されている数値は､現在の耐久度 / 最大耐久度となっています。耐久度が「０」になると、編制数が１減ります。また、耐久度は修理（修理参照）で回復します。
⑧ 燃料	部隊の燃料です。表示されている数値は、現在の燃料 / 最大燃料となっています。燃料が「０」になったとき､航空機は墜落します。
⑨ 武器名称	武器の名称です。
⑩ 射程	武器の射程です。
⑪ 弾数	武器の弾数です。ここでは現在の弾数を表示しています。
⑫ 戦闘イニシアティブ	戦闘時の攻撃優先度です。甲〜丙が存在し、甲は優先度が高く、丙は優先度が低いです。なお、優先度が同等の戦闘では、攻撃側が優先されます。

移動

戦場マップで部隊を動かすことを移動といいます。移動には､「通常移動」と「高速移動」の２種類があります。通常移動は燃料を消費して定められた移動力分だけ遠くに移動することができます。高速移動は通常移動よりも長い距離を移動することができますが、通常移動よりも多く燃料を消費します。

・移動の方法

① 移動させたい部隊をクリックします。
② 移動可能範囲が緑色のヘックスで表示されます。
③ クリックした緑色のヘックスまで、部隊の仮移動が実行されます。
④ 移動先を再びクリックすることで、移動を確定し、部隊を待機させます。
また、仮移動の状態であれば、別の行動を指示することができます。
※赤色のヘックスは高速移動を示しています。高速移動は、通常の２倍の燃料を消費します。
※仮移動は右クリックで取り消すことができます。

待機

部隊をその場に待機させ、行動終了させることができます。主に移動後に何も行動させない場合などに利用します。行動パレットより待機を選択することで、実行可能です。

収納

収納は、補給・補充・修理・武装交換に備えて、部隊が自陣営の根拠地・都市郡・飛行場・基地などの建物の中に入る行動です。

・収納上限数

建物の種類によって、同時に収納できる部隊数には上限が定められています。また、兵種によって収納先の建物も限定されます。詳しくは戦場マップの「情報データ」→「地形情報」を開くと、各施設の収納できる部隊数を確認することができます。

収納能力を持つ建物	収納数	収納可能な兵種
根　拠　地	5	地上部隊・航空部隊
大　都　市	4	地上部隊
中　都　市	3	地上部隊
小　都　市	2	地上部隊
飛　行　場	5	航空部隊
簡易飛行場	4	航空部隊
陸軍基地	5	地上部隊
工　　場	4	地上部隊
海軍基地	5	海上・海中部隊・飛空艇及び水上機
港	4	海上・海中部隊・飛空艇及び水上機
要　　塞	4	地上部隊
防　空　壕	4	地上部隊

・収納の方法

① 収納したい部隊を、収納可能な建物の上に移動させます。
② 収納が実行されます。

部隊の行動

搭載

■搭載の概要

輸送部隊に他の部隊が搭乗や着艦することを「搭載」と呼びます。通常、搭載される部隊は、輸送部隊の助けを借りて遠方まで運ばれ、目的地に着くと降下、あるいは発進を行って輸送部隊から離脱します。輸送部隊には、兵器型が飛行艇・輸送機・装甲列車・装甲輸送車・輸送車・空母・水上機母艦・揚陸艦・輸送艦・輸送潜水艦の 10 種類があり、それぞれ搭載できる部隊が制限されます。また、装甲車の一部には、歩兵を搭載できるものもあります。戦艦・重巡洋艦・軽巡洋艦・駆逐艦・砲艦といった戦闘艦の一部や潜水艦の一部には、水上機・小型水上機・小型潜水艦を搭載できるものがあります。

・搭載の上限数

輸送部隊自体の積載量制限のために、搭載できる部隊数には兵器ごとに制限があります。ただし、搭載しようとする部隊がすでに他部隊を搭載中の輸送部隊だった場合は、２次搭載・３次搭載などで搭載されている部隊の数は搭載数に含めません。

・搭載、発進（降車）制限一覧

輸送部隊	搭載可能部隊	搭載・発進可能地形
一部の飛行艇	歩兵	海軍基地・港
輸送機	歩兵（一部軽車両含む）	飛行場・簡易飛行場
一部の装甲車	歩兵	進入可能地形
装甲列車	歩兵（一部軽車両含む）	進入可能地形
装甲輸送車	歩兵	進入可能地形
輸送車	歩兵	進入可能地形
空母	艦載機	進入可能地形
水上機母艦	水上機・小型潜水艦	進入可能地形
一部の戦闘艦	水上機	進入可能地形
揚陸艦	歩兵などの地上部隊	海軍基地・港・浅瀬
輸送艦	すべての地上部隊・小型艦	海軍基地・港
一部の潜水艦	小型水上機	進入可能地形
輸送潜水艦	歩兵・軽車両	海軍基地・港

・搭載の処理と影響

２次搭載、３次搭載されている部隊は、輸送部隊に搭載中に搭載先の部隊をお互いに入れ替えることができます。また、戦闘によって、輸送部隊の編制数・耐久度が減ると、搭載中の部隊もその比率に応じて損害を被ります。艦船の輸送部隊である空母、水上機母艦、揚陸艦に搭載中の部隊は、次のターンの補給・補充フェイズが訪れたときに、燃料・弾薬の補充や修理を受けることができます。

・搭載の方法

① 搭載させたい部隊を、輸送部隊のいるヘックスに移動させます。
② 搭載が実行されます。

※輸送部隊が複数存在する場合は、ポップアップメニューより目的の輸送部隊をクリックしてください。

戦闘

自陣営の部隊が敵部隊に戦闘を仕掛けることを「攻撃」といいます。また、攻撃を受ける側が有効な攻撃手段を持っている場合に自動的に攻撃が行われます。このことを「反撃」といいます。

・攻撃の種類

直接攻撃	隣接する部隊や、真上・真下のヘックスの敵部隊しか対象にとれない攻撃を「直接攻撃」といいます。本来長射程の間接攻撃の中にも、直接攻撃に流用できるものがあります。 複数の敵に隣接している場合は、任意の１部隊に対してのみ攻撃を行うことができます。また、真上・真下の敵部隊を攻撃する際に、途中の高度階層に別の部隊がいた場合でも、その部隊を素通りする形で攻撃することができます。兵器詳細の「性能」>「攻撃」の欄に「直」と表示されているものが直接攻撃になります。
間接攻撃	２ヘックス以上離れた敵部隊や任意の地形を対象にした攻撃を「間接攻撃」といいます。複数の部隊が射程内にいる場合は、任意の１部隊に対してのみ攻撃を行うことができます。 魚雷による間接攻撃で、間に半島や島などがあるときは、直線距離の射程ではなく、それらの地上地形を迂回した上で射程が計算されます。また魚雷は、海・浅い海・海軍基地・港・橋・鉄橋のヘックスしか通過できません。 間接攻撃では、まれに着弾が逸れる「誤射」が生じます。このとき、着弾地点にいる味方部隊も損害を受けます。誤射は、士官練度（搭乗員のレベル）が高いほど起きにくくなります。誤射の場合は反撃が行われません。兵器詳細の「性能」>「攻撃」の欄に「間」と表示されているものが間接攻撃になります。

・攻撃範囲

攻撃対象の部隊から周囲数ヘックスに被害を与えることができる攻撃を「広域ヘックス攻撃」といいます。

広域ヘックス攻撃は、攻撃目標の部隊から周囲数ヘックスを同時に攻撃します。損害は、中心ヘックスよりも周囲ヘックスの方が軽くなります。広域ヘックス内にいる部隊は、味方も攻撃を受けるので注意が必要です。また、攻撃範囲は武器ごとに異なります。武器ごとの攻撃範囲は、兵器詳細の「性能」>「範囲」（兵器詳細参照）にて確認することができます。

広域ヘックスの着弾地点に、高度階層の異なる部隊が複数存在している場合は、攻撃目標の部隊と同一の高度階層の部隊だけが攻撃を受けます。

広域ヘックス攻撃は、まれに誤射が生じます。このとき、着弾地点にいる味方部隊も損害を受けます。誤射は、士官練度（搭乗員のレベル）が高いほど起きにくくなります。誤射の場合は反撃が行われません。

広域ヘックス攻撃は「攻撃」コマンドだけではなく、「破壊」コマンドで実行できるものもあります。

・視界外で発生する戦闘

◆遭遇戦

予測不可能な戦闘の１つとして､まずは「遭遇戦」というものがあります。遭遇戦は、部隊を視界外へ移動させたときに、その移動経路が敵部隊の周囲１ヘックス以内を通過するものになっていた場合に発生します。遭遇戦では反撃を行うことができず、一方的に攻撃を受けることになってしまいます。

〜 Ｚ．Ｏ．Ｃ （支配領域：Zone of Control) 〜

Ｚ．Ｏ．Ｃ（ゾックと読みます）とは、敵部隊に隣接、あるいは敵部隊の真上を移動しようとしたときに、移動が制限されるというルールになります。ゾックは、敵部隊が移動している部隊に対する武器を持っており、なおかつその武器の弾数がある場合のみ発生します。また、視界外でゾックが発生した場合は、遭遇戦に発展します。

・戦闘を左右する要素

戦闘を有利に進めるには、部隊のいる地形･高度階層･部隊の有効手段･相手の反撃手段、相手の反撃弾数、士官練度などを考慮する必要があります。

◆武器の命中率

武器には、高空・低空・地上・海上・海中の５階層にそれぞれ命中率が設定されています。命中率が高ければ高いほど、より大きな損害を相手に与えることができます。また、命中率が「０」の場合は、攻撃対象に取ることができません。

◆武器の攻撃回数

武器には攻撃回数が設定されています。この数値が大きい武器ほど、命中判定の回数が増すので、命中しやすくなる他、攻撃回数・命中率と共に高い武器であれば、より大きな損害を相手に与えることができます。

◆武器の火力

武器には火力が設定されています。火力が高ければ高いほど、命中時に大きな損害を敵に与えることができます。

◆地形と回避

部隊は、それぞれ回避力を持っています。回避力が高ければ高いほど、敵の攻撃が命中しにくくなります。また、攻撃を受ける側の部隊がいる地形は、その部隊の回避力に影響を及ぼします。これを地形回避率といいます。また、反撃を受ける部隊の地形に関しても、同じことが言えます。

地形回避率については、戦場マップの「情報データ」＞「地形情報」メニューで表示される「地形回避表」で確認することができます。

◆士官練度

士官練度が高くなると、命中率・回避力が上がり、戦闘が有利になる他、誤射も起きにくくなります。

◆味方部隊による支援効果

攻撃対象の敵部隊に自陣営の部隊が隣接していると、直接攻撃・間接攻撃を問わず、敵部隊の回避力が下がります。この場合、敵部隊に隣接している味方部隊が多いほど効果が上がります。

◆時間帯による損害力

時間帯が夕方・夜・深夜のときは、暗いために損害力が低下します。これは相手も同様です。

◆致命的打撃

相手部隊への攻撃が、まれに致命的打撃となる場合があります。致命的打撃が発生すると、通常よりも大きな損害を相手に与えることができます

◆搭乗員の能力

部隊に搭乗している士官が戦闘に関する特殊能力を有していた場合は、その能力による効果も加味されます。

・戦闘時の制限と事後処理

◆天候による戦闘制限

天候が嵐・吹雪のときは、航空戦・海戦を行えなくなります。

◆耐久度、編制数の減少

部隊を編制している機体の耐久度が減少しても、部隊の攻撃力が低下することはありません。ただし、部隊の編制数が減少すると、その比率に応じて攻撃力が減少します。

◆攻撃の優先度

武器には、それぞれ戦闘イニシアティブという優先度が「甲」「乙」「丙」の３段階で設けられています。「甲」は最も優先度が高く､「丙」は最も優先度が低くなっています。攻撃側と防御側の優先度が同じであるとき、攻撃側が優先されます。

◆戦闘の処理と影響

戦闘の結果、損害の割合に応じて部隊を編制する機体の耐久度が減り、耐久度が「０」になった機体は撃破されます。結果、部隊の編制数が減っていきます。さらに、部隊の編制数が「０」になると、その部隊は戦場マップから削除されます。

任意の地形上の部隊に間接攻撃・広域ヘックス攻撃を行ったとき、その地形が建物であっても、建物自体には損害は出ません。

攻撃・反撃を行った場合、部隊は経験値を獲得することができます。敵の機数を減らす、または敵の部隊を全滅させると、さらに大きな経験値を得ることができます。（経験値を得ることで、対象の部隊に編制された兵器の開発先兵器の開発練度、またその部隊の兵器に搭乗している士官の士官練度の上昇につながります。）

◆耐久度と編制数の回復

戦闘で損害を受けた耐久度は、補充フェイズのときに修理可能地点にいれば、「修理」（修理参照）によって回復します。また、戦闘で失われた編制数も、修理可能地点にいれば､「補充」（補充参照）で回復します。

・攻撃の方法

◆直接攻撃・間接攻撃の方法

① 攻撃可能地点に移動します。
② 敵部隊をクリックすると、戦果予測画面が呼び出されます。戦果予測画面では、その戦闘によって敵に与えることのできる損害予測を確認することができます。なお、この画面では武器を選択することで、戦闘に使用する武装を切り替えることができます。
③「攻撃武器１～４」を選択します。攻撃武器に割り振られた番号は、画面右下に表示される選択部隊情報の武器番号に関連しています。
④ 攻撃開始をクリックすると、戦闘が実行されます。

◆広域ヘックス攻撃の方法

広域ヘックス攻撃が可能な武装で攻撃を行ったとき、攻撃対象から周囲数ヘックスの敵に対して火力の半分のダメージを与えることができます。広域ヘックス攻撃の範囲は、攻撃対象をクリックしたときに赤色のヘックスで表示されます。

破壊

建物に対して破壊攻撃を行うことを「破壊」といいます。破壊は、工兵の破壊工作や、爆撃機の爆弾などで行うことができます。

◆破壊可能な部隊と破壊目標

破壊は、破壊能力を持つ武器を持つ部隊だけが行うことができます。また、破壊可能な武器を持っている部隊だったとしても、武装交換で破壊可能な武器を外してしまったり、弾数がなくなったりすると、その部隊は破壊を行うことができません。破壊対象となるのは、自陣営を含めたすべての建物です。また、建物ではありませんが、塹壕・道路も破壊対象に含まれます。

◆破壊の処理と影響

破壊を行った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。各建物には、規模などに応じて破壊耐久度が設定されています。この破壊耐久度が「０」になるまで破壊は完了しません。破壊耐久度が「０」になると､その建物は破壊地形に変わります。同時に、陣営が中立になります。塹壕が破壊された跡地は荒地となり、道路の場合は破壊耐久度がないため、一度の破壊攻撃で破壊が完了し、道路が消滅して下の地形のみが残ります。破壊された地形が橋・鉄橋・閘門だった場合は、その上にいた地上部隊は破壊を行った部隊も含めて戦場マップから削除されます。

破壊可能武器で建物に破壊攻撃した場合、その武器の破壊攻撃力分だけの破壊耐久度が減少します。このとき、建物に収納中の部隊がいた場合、建物の破壊耐久度の減少と同じ比率で機体の耐久度に損害を受けます。また、建物が完全に破壊された場合、収納中の部隊は戦場マップから削除されます。

搭乗員が捕虜として捕らえられているときに、敵陣営の捕虜収容所を破壊すると、捕虜を救出することができません。救出する「占領」行動を取るようにしてください。

◆破壊の方法

① 破壊可能な地点に移動します。
② 行動パレットから「破壊」ボタンを選択します。
③ 破壊対象をクリックします。
④ 建物の破壊耐久度が減少するダイアログが表示されます。道路の場合は即座に削除されます。

武装交換

「武装交換」は、各部隊が装備可能な武器の武装を交換する行動です。
たとえば、対空用武器が中心の戦闘機部隊の武装を交換して、対地攻撃用の運用形態にするといった使い方をします。

・武装交換可能な部隊と場所

武装交換は、その部隊が未行動である場合、もしくは移動を終了する時点で、弾薬補給可能な建物に収納中のときや、弾薬補給可能な補給部隊に隣接していたり、弾薬補給可能な輸送部隊に搭載されているときに行うことができます。武装が１種類しかない部隊は、武装交換を行うことができません。

・武装交換の処理と影響

武装交換をすると、積載燃料や移動力（速度）が変化することがあります。部隊を生産したときに同時に行った武装交換では、軍資金を消費することはありませんが、部隊を生産した後の武装交換では、その武装内容に見合った軍資金を消費します。また、武装交換を行った部隊は、そのターン内での行動が終了となります。

・武装交換の方法

①「弾薬補給可能な輸送部隊に隣接」「弾薬補給可能な建物に収納」「弾薬補給可能な輸送部隊に搭載」の内、いずれかの状態をつくります。
② 行動パレットの「武装交換」ボタンをクリックします。

③ 武装パックごとの装備内容を示した「武装交換ダイアログ」が表示されるので、そこから変更したいいずれかの武装をクリックします。すると、表示されている武装内容が変更されるので、目的の武装を探してください。
④ 目的の武装が決まったら、決定ボタンをクリックしてください。
⑤ 武装交換が完了し、部隊が行動済み状態になります。

部隊の行動

占領

敵陣営及び中立陣営の建物を「占領」すると軍資金の収入増、補給・補充・修理・生産拠点の確保、索敵範囲の拡大などの恩恵を得られます。勝利条件でもある根拠地の占領や、勝利条件ラベルの貼られた建物の占領、捕虜となった搭乗員を救出するための捕虜収容所の占領はとくに重要です。

・占領可能地形と占領可能部隊

占領できるのは、基本的には敵陣営及び中立陣営の建物だけです。占領を行うことができる部隊は主に歩兵系統の部隊のみです。

・占領の処置と影響

占領を行なった部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。各建物には規模などに応じて占領耐久度が設定されています。この占領耐久度が「０」になるまで、占領は完了しません。１フェイズあたりで減らせる占領耐久度は、占領部隊の編制数の分だけとなります。つまり、編制数が極端に減ってしまった占領部隊は、占領完了までにかなりのターン数をかけなければいけません。占領が完了して自陣営の建物になると、その時点で占領耐久度は１００％まで回復します。なお、敵部隊の占領行動で減少した自陣営の建物の占領耐久度は、途中で味方部隊が占領行動を取ることによって回復します。搭乗員が捕虜となっている場合、敵陣営の捕虜収容所を占領することで、捕虜となった搭乗員が復帰することがあります。

～ 鹵獲について～

占領した建物に敵部隊が収納されていた場合、占領した陣営が鹵獲（兵器などを捕獲すること）したとみなされ、そのマップを終了した後のインターミッション画面で保有部隊として登場し、自陣営の部隊として活用できるようになります。鹵獲によって自陣営の兵器では担当できない役割を任せたり、技術開発画面で解析に回すことで、自陣営の兵器の開発練度を上げることもできます。

・占領の方法

① 占領したい建物の上に、占領部隊を移動させます。
② 行動パレットの「占領」ボタンをクリックします。
③ 占領行動が実行され、建物の占領耐久度が減少するダイアログが表示されます。
　占領が完了した建物は、陣営色が自陣営の色に切り替わります。

補給・補充・修理

補給フェイズのときに、補給可能地点にいる部隊は、消費した燃料や弾薬が最大まで回復します。このことを「補給」といいます。

補充フェイズのときに、補充可能地点にいる部隊は、戦闘で失った編制数が最大まで回復します。このことを「補充」といいます。

補充フェイズのときに、修理可能地点にいる部隊は、戦闘で失った機体の耐久度が最大まで回復します。このことを「修理」といいます。

・補給・補充・修理が可能な場所

各部隊は、自陣営の根拠地・都市郡・基地などの建物に収納されているときに補給・補充フェイズに補給･補充･修理を受けることができます。また、補給物資を持つ部隊に隣接･搭乗している場合にも補給・補充フェイズに補給・修理を受けることができます。詳しくは建物の能力より、「補給・補充・修理」を参照してください。

・補給・補充・修理の制限と影響

補給車・油槽艦・空母・水上機母艦・揚陸艦・伊勢最終改装型や最上最終改装型を含む一部の艦船は、「補給物資」を積載しています。他の部隊が補給を受けるときは、この補給物資が消費されます。なお、補給車・油槽艦はそれぞれの補給物資を相互に燃料・弾薬を補給することはできますが、補給物資そのものの相互補給はできません。補給能力のある部隊の補給物資や、工作車の工作物資は、弾薬補給が可能な建物からのみ補給を受けることができます。

建物からの補給行動では、燃料・弾薬・補給物資・工作物資が補給されるときに相応の軍資金を消費します。燃料１に対して軍資金１を消費します。弾薬１発・補給物資１・工作物資１は、ゲーム内の兵器詳細（兵器詳細参照）の「補給」欄の価格が軍資金から引かれます。

補充・修理行動では、その部隊を構成する兵器の価格と補充する機体数・耐久度に応じて軍資金が消費されるので、高価格な部隊を維持する場合には注意を要します。

・補給の方法

① 補給可能な地点に部隊を移動させます。
② 次の補給フェイズが訪れると、補給ダイアログが表示されます。
③ ダイアログ内のボタンの中から実行したいものを選び、クリックします。
　否認…………補給をせずに終了します。
　燃料補給……燃料のみを補給します。
　弾薬補給……弾薬のみを補給します。
　燃料＆弾薬…燃料と弾薬を補給します。

・補充・修理の方法

① 補充可能な地点に部隊を移動させます。
② 次の補充フェイズが訪れると、補充ダイアログが表示されます。
③ ダイアログ内のボタンの中から実行したいものを選び、クリックします。
　否認…………補充・修理をせずに終了します。
　補充…………補充のみを行います。
　修理…………修理のみを行います。
　補充＆修理…補充と修理を行います。

変形

「変形」特性を持つ部隊は、移動可能な車両形態であるときは攻撃できませんが、陣地形態を取ることで攻撃できるようになります。この２つの形態を切り替える行動が「変形」です。車両から野砲陣地を展開したり、逆に装備を畳んでトラックに積み込むイメージです。

水陸両用車の中には、変形して水上形態を取らないと水上走行できないものがあります。大日本帝国の特二式内火砲カミ・特三式内火砲カチ・特五式火艇トク、米国のＭ４シャーマンＤＤがそれに該当します。このうちＭ４シャーマンＤＤを除く３兵器は、陸上形態に変形後は、陸軍基地・工場に収納されないと、再び水上形態に戻れません。歩兵の中でも、重装備を使用するために変形しなければならないものもあります。

・変形中の損害

変形可能な部隊が戦闘で損害を被った場合は、もう一つの形態に変形したときもその損害が受け継がれます。残弾数も同様に受け継がれます。

・変形後の処理と影響

変形を行った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。

・変形の方法

① 行動パレットの「変形」ボタンをクリックします。
② 変形が実行され、部隊アイコンが変更されます。

解散

不要になった部隊は「解散」して、戦場マップ上から削除することができます。取り消しはできないので、この操作は慎重に行ってください。部隊を解散するときは、行動パレットの「解散」ボタンをクリックします。すると「部隊を解散しますがよろしいですか？」と解散確認ダイアログが表示されるので、ここで了承をクリックします。搭乗していた士官は、生産パレットに戻ります。

空挺

輸送機･飛行艇が搭載している「空挺」能力のある部隊が､上空から空挺降下する行動を「空挺」と呼びます。

・空挺可能な部隊と空挺可能な場所

空挺は、「空挺」能力を持つ空挺兵などの歩兵部隊と、一部の軽量な地上部隊だけが行えます。空挺の目標地点にできる地形は、「情報データ」＞「地形情報」メニューで表示される「地形情報」の「空挺」欄で確認できます。空挺可能な地形には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

・空挺の処理と影響

空挺行動を取った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。空挺は輸送部隊の直下、または隣接ヘックスに対して行います。空挺は、天候が晴れ・曇のときに実行できます。

・空挺の方法

① 空挺している輸送部隊を、空挺可能なヘックスまたはその隣接ヘックスに移動させます。
② 空挺させたい部隊を選択して、行動パレットの「空挺」ボタンをクリックします。
③ 空挺可能地点のヘックスが着色されるので、空挺させたい位置をクリックして選択してください。部隊が仮の空挺降下を行います。
④ 行動パレットが表示されるので占領などの行動を選択します。空挺後に別の行動を取らずに空挺だけをしたい場合は、仮の空挺降下したヘックスを再びクリックするか、行動パレットから待機ボタンをクリックします。

修復

破壊攻撃を受けて、減少した破壊耐久度を回復したり、破壊耐久度が「０」になり、破壊地形に変化した建物を元の状態に戻す行動が「修復」です。

・修復可能な部隊と対象の建物

修復は、「修復」能力のある工兵や工作車だけが実行できる行動です。修復の対象となるのは、破壊耐久度が減った自陣営・同盟陣営・中立陣営の建物と、破壊地形となった建物になります。なお、破壊耐久度を持たない道路や線路は対象外となります。

・修復の処理と影響

修復を行った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。工兵の場合、１フェイズあたりに戻せる破壊耐久度は、部隊の編制数の分だけになります。つまり、編制数が極端に減ってしまった修復部隊は、修復完了までにかなりのターン数がかかってしまうことになります。編制数が１機の工作車の場合は、修復を行うことで、破壊耐久度を「１０」回復させることができますなお、１回の修復につき、工作物資を１消費します。

修復を行った部隊は、経験値を得ることができます。

・修復の方法

① 修復したい建物・塹壕の上に工作車・工兵を移動します。（工作車の場合は隣接でも構いません）また、橋・鉄橋・閘門を修復する場合は、修復部隊を隣接ヘックスに移動します。
② 行動パレットの「修復」ボタンをクリックします。
③ 修復したい建物をクリックします。
④ 修復が実行され、破壊耐久度が回復するダイアログが表示されます。完全に破壊されていた場合は、正常な建物地形に戻り、元の正常な建物として機能します。

補強

建物の破壊耐久度の最大値を引き上げる行動が「補強」です。

・補強可能な部隊と対象の建物

補強は、「補強」能力のある工作車・工兵だけが実行できる行動です。補強の対象となるは自陣営・同盟陣営・中立陣営の建物や塹壕になります。

・補強の処理と影響

補強を行った部隊は、そのフェイズで行動終了となります。工兵の場合、１フェイズあたりで引き上げられる破壊耐久度は、部隊の編制数の分だけになります。編制数が１機の工作車の場合は、補強を行うことで、破壊耐久値の最大値を「１０」上げることができます。なお、１回の補強につき工作物資を１消費します。

補強を行った部隊は、経験値を得ることができます。

・補強の方法

① 補強したい建物・塹壕の上に工作車・工兵を移動します。（工作車の場合は隣接でも構いません）また、橋・鉄橋・閘門を補強する場合は、補強部隊を隣接ヘックスに移動します。
② 行動パレットの「修復」ボタンをクリックします。
③ 補強したい建物をクリックします。
④ 補強が実行され、破壊耐久度の上限が上がるダイアログが表示されます。

架橋

渡河するのに移動力を大きく消費する河川や、地上部隊が渡れない深河川に、橋をかける特別な行動が「架橋」です。

・架橋可能な部隊と架橋可能場所

架橋は、「設営」能力のある工作車だけが実行できる行動です。架橋できる場所は、河川・深河川・凍結河川に制限されています。架橋できるのは通常の橋であり、鉄橋ではありません。

・架橋の処理と影響

架橋を行った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。架橋を行うと、工作車の工作物資を１消費します。また、架橋を行った部隊は経験値を得ることができます。橋には出入り口があり、地上部隊はそれ以外の方向から進入することができません。

・架橋の方法

① 架橋したい河川の隣接ヘックスに工作車を移動させ、行動パレットで「架橋」ボタンをクリックします。
② 工作車から見て、どの方向に架橋するかを指定します。
③ 架橋場所から見て、どの方向に架橋するかを指定します。
④ 架橋が実行されて、戦場マップに橋が架かります。

塹壕設営

拠点防衛などに有利な特殊地形の塹壕を設営する特別な行動が「塹壕設営」です。

◆塹壕設営可能な部隊と設営可能場所

塹壕設営は、「塹壕」の設営能力のある工作車だけが実行できる行動です。塹壕設営できる場所は、平地・藪・砂漠・砂浜・丘陵・雪原・雪藪・雪丘に制限されます。塹壕設営可能地点は、「情報データ」＞「地形情報」メニューで表示される「地形情報」の「塹壕設営」欄から確認できます。設営可能地点には「○」が、不可能な地形には「×」が表示されます。

・塹壕設営の処理と影響

塹壕設営を行った部隊は、そのフェイズで行動が終了となります。塹壕を設営すると、工作部隊の工作物資を１消費します。塹壕には破壊耐久度が設定されており、「０」になって完全に破壊されると荒地になります。

塹壕設営を行った部隊は経験値を得ることができます。

・塹壕設営の方法

① 塹壕を設営したい地点の真上に工作車を移動させます。
② 行動パレットの「塹壕設営」ボタンをクリックします。
③ 塹壕設営が実行されて、戦場マップ上に塹壕が出現します。

簡易飛行場設営

簡易飛行場を設営することのできる特別な行動が「簡易飛行場設営」です。

・簡易飛行場設営可能な部隊と設営可能場所

簡易飛行場設営は「設営」能力のある工作車だけが実行できる行動です。簡易飛行場設営ができる場所は、平地・藪・砂漠・砂浜・丘陵・雪原・雪藪・雪丘に制限されています。

・簡易飛行場設営の処理と影響

簡易飛行場設営を行った部隊は、そのフェイズでの行動が終了となります。簡易飛行場を設営すると、工作部隊の工作物資を５消費します。

簡易飛行場設営を行った部隊は、経験値を得ることができます。

・簡易飛行場設営の方法

① 簡易飛行場を設営したい地点の真上に工作車を移動させ、行動パレットで「簡易飛行場設営」ボタンをクリックします。
② 簡易飛行場設営が実行されて、戦場マップ上に簡易飛行場が出現します。

各種情報

兵器詳細画面

兵器詳細画面では、兵器の武装や能力などの細かいパラメーターを確認することができます。兵器詳細は、戦場マップの「情報データ」＞「兵器一覧」をクリックし、「兵器一覧」から目的の兵器をダブルクリックすることで見ることができます。「兵器一覧」や、兵器詳細画面は、右クリックで閉じることができます。また、戦場マップ上の部隊を右クリックすることでも兵器詳細を開くことができます。インターミッションの編制画面、戦場マップの生産フェイズにおける生産画面でも、部隊・生産パレットの兵器を右クリックすることで兵器詳細画面を開くことができます。

① 兵器名	その兵器の正式な名称です。
② 陣営情報	兵器を所有している陣営名称が表示されます。
③ 兵器型	用途や特性ごとの細かい兵器分類のことです。

・兵器型 【高空兵器・低空兵器】

戦闘機	対空戦を得意とします。対地攻撃力も多少あります。
重戦闘機	火砲などを強化して威力を増した戦闘機です。
戦闘攻撃機	対空・対地・対艦とあらゆる役割をこなす航空機です。
攻撃機	対地・対艦攻撃力の高い航空機です。対空戦は苦手です。
艦上戦闘機	対空戦を得意とする艦載機で、艦隊護衛に向いています。
艦上攻撃機	高空魚雷での対艦攻撃力に優れた艦載機です。
艦上爆撃機	爆弾で主に対地・対艦攻撃を得意とする艦載機です。
軽爆撃機	強力な爆弾などで対地攻撃を得意とします。
重爆撃機	大型の爆撃機で、移動型が高空のものもあります。
偵察機	特に地上に対する偵察が得意な航空機です。
艦上偵察機	海上の索敵範囲が広く、洋上偵察が得意な艦載機です。
水上偵察機	洋上偵察が得意で、多くの戦闘艦に搭載・運用されます。
哨戒機	洋上偵察が主任務ですが対潜攻撃力もあります。
対潜哨戒機	広い海中視界で主に潜水艦への偵察・攻撃を行います。
飛行艇	対潜攻撃以外に、搭載能力のあるものもあります。
輸送機	歩兵を輸送できます。
特殊攻撃機	特攻任務に特化されたジェット推進の航空機です。

【地上兵器】

軽戦車	速度は速いですが、装甲と火力に難があります。
中戦車	地上戦の主力兵器です。戦線を維持するには欠かせません。
重戦車	装甲と火力は十分ですが、速度に問題があります。
装甲車	軽武装の戦闘車両で、一部は歩兵を輸送できます。
偵察車	移動力が高く、索敵範囲が広いので偵察任務に最適です。
牽引対戦車砲	対戦車砲に変形します。
牽引砲	変形すると野砲陣地として間接攻撃可能になります。
牽引対空砲	対空砲陣地に変形します。対戦車兵器としても有効です。
自走ロケット砲	多連装ロケットランチャーで広域攻撃ができます。
対戦車自走砲	装甲の硬い戦車に対して特に威力を発揮します。
自走砲	長射程の砲撃で地上部隊に間接攻撃を浴びせます。直接攻撃ができるものもあります。
自走対空砲	低空部隊には有効ですが、高空部隊には弾が届きません。
列車砲	長射程の砲撃ができますが､命中率の低さに難があります｡線路を移動し、変形して射撃形態を取ります。
装甲列車	陸の戦艦とも呼ばれる重装備で強力な列車です。
装甲輸送車	歩兵を輸送できますが、戦闘能力は低めです。
輸送車	歩兵を輸送できますが、戦闘能力は皆無です。
補給車	地上部隊に燃料・弾薬を補給できます。
工作車	建物を「破壊」「修復」「補強」できるのはもちろん、「架橋」「塹壕設営」「簡易飛行場設営」ができます。いわば軍隊の土木屋です。
歩兵	建物の「破壊」「修復」「補強」能力のある工兵や、輸送機から空挺降下できる空挺部隊など、それぞれ異なる能力を持っています。各歩兵の共通点として、すべての歩兵が建物を「占領」できます。

【海上兵器・海中兵器】

空母	艦載機を搭載できます。
水上機母艦	水上偵察機を中心に複数の部隊を搭載可能な小型空母です。中には小型潜水艦を搭載できるものもあります。
戦艦	海の要塞です。巨砲で長距離から攻撃を加えられます。
重巡洋艦	戦艦に次ぐ攻撃能力を誇る大型の攻撃型艦船です。
軽巡洋艦	重巡洋艦より多少見劣りしますが対艦能力に優れます。
駆逐艦	対空・対潜能力が高く、大型艦船の護衛を主に務めます。
哨戒艦	小型の駆逐艦といった存在です。耐久度が多少劣ります。
砲艦	深河川で航行できるものもある沿岸任務向け小型艦です。
魚雷艇	接近する海上艦艇に対して魚雷などの攻撃を加えます。
揚陸艦	地上部隊を搭載でき、浅瀬に揚陸できます。
輸送艦	海軍基地・港から海軍基地・港へ地上部隊を輸送できます。
油槽艦	海上部隊・海中部隊に燃料・弾薬を補給できます。
潜水艦	対艦・対潜攻撃が主任務ですが、地上攻撃できる艦もあります。
輸送潜水艦	一部の地上部隊を搭載して輸送任務を行います。

④ 搭乗型	部隊が輸送部隊に搭載されるとき、どんなタイプの兵器として扱われるかを示したものです。この搭乗型が、輸送部隊の「搭載可能兵器」タイプに含まれないと搭載できません。搭乗型には「艦載機」「水上機」「小型水上機」「重車両」「車両」「軽車両」「歩兵」「小型艦」「小型潜水艦」の９種類があります。なお、搭乗型が空欄の兵器は「搭乗」そのものを行うことができません。

⑤ **移動型**	移動方式の特性に基づいた兵器分類です。「高空」「低空」「履帯重・甲〜乙」「履帯軽」「履帯水陸・甲〜乙」「車両・甲〜乙」「車両水陸」「歩兵」「歩兵雪上」「陣地・甲」「陣地・乙」「騎馬」「軌道」「海上・甲〜乙」「海上中型」「海上小型」「河川」「海中」「海中小型」の２３種類があります。移動型によって、地形を通過するときに消費する移動力や、戦闘時の地形回避率が異なります。
⑥ **隠蔽能力**	兵器の持つ隠蔽能力です。能力の詳細については、後述している「兵器特性」をご覧ください。
⑦ **兵器グラフィック**	兵器のグラフィックです。リアルファイトで戦闘を行う兵器グラフィックになります。
⑧ **価格**	その兵器の生産価格です。
⑨ **編制数**	１部隊を編制する機体の上限数です。１部隊あたりの編制数は、通常は４機（４両・４人）ですが、爆撃機・輸送機などのの大型航空機や艦船などは１機（１両・１隻）というように、兵器の種類によって編制数の上限が異なります。戦闘で失われた編制数は、補充で回復することができます。編制数が「０」になった部隊は、戦場マップから消滅します。
⑩ **生産ターン**	その兵器で部隊を生産した場合に、生産完了するまでに必要なターン数です。
⑪ **耐久度**	その兵器の１部隊分の耐久度です。
⑫ **燃料**	その兵器の燃料です。燃料は、編制数に関わらず一定です。
⑬ **通常移動力**	兵器の移動力です。
⑭ **高速移動力**	兵器の高速移動力です。
⑮ **回避力**	兵器の回避力です。
⑯ **装甲**	兵器の装甲です。装甲を持つ兵器は、敵からの攻撃受けたとき、その装甲分だけ火力を軽減することができます。
⑰ **索敵範囲**	兵器の索敵範囲です。各階層ごとに表示しています。
⑱ **武装パック**	兵器の持つ武装です。クリックすることで対応する武装に切り替えることができます。
⑲ **武装情報**	兵器の持つ武器のパラメーターです。

火力	基本的な攻撃力です。数値が大きいほど相手に多くの損害を与えることができます。
回数	１回の戦闘で発射される武器の攻撃回数が表示されます。回数が多い武器ほど、命中判定が多く行われます。
射程	何ヘックス離れた敵部隊に攻撃を加えることができるかを示したものです。
優先	戦闘時に、その武器がどれだけ早く（先に）発射されるかを「甲」「乙」「丙」の３段階で示したものです。「甲」の武器が最も早く発射されます。
弾数	選択中の武装のときの武器の弾薬数が表示されます。
高	高空階層の敵に対する命中率です。
低	低空階層の敵に対する命中率です。
地	地上階層の敵に対する命中率です。
海	海上階層の敵に対する命中率です。
潜	海中階層の敵に対する命中率です。

種別	その武器がどの状況で使用可能かを「攻」「防」「全」「特」で表現しています。 「攻」…攻撃を仕掛けるときに使用できる武器です。 「防」…攻撃を受けたときの反撃に使用できる武器です。 「全」…攻撃時・反撃時の双方で使用できる武器です。 「特」…使用した部隊が消滅する特攻武器です。
攻撃	攻撃性能を略号で示しています。 「直」…隣接、真上、真下にいる対象にしか攻撃できない直接攻撃 です。 「間」…2ヘックス以上離れた対象にしか攻撃できない間接攻撃です。
範囲	広域ヘックス攻撃を持つ武器の被害範囲です。範囲で指定された分だけ、攻撃対象から周囲数ヘックスの敵部隊に被害を与えることができます。
破壊	建物を破壊する場合の破壊力です。
補給	弾数１発の補給にかかる費用です。

⑳ **次兵器・前兵器**	兵器一覧の並びから見て、次兵器で次の兵器、前兵器で前の兵器へと表示する兵器の情報を切り替えることができます。
㉑ **搭乗員**	戦場マップなどで兵器詳細を開き、搭乗員が搭乗している場合に、搭乗員の詳細情報画面を開きます。
㉒ **変形**	変形能力を持つ兵器の変形後の情報を表示させます。再びクリックすることで、変形前の状態に戻ります。
㉓ **特性**	兵器の持つ特性や移動力を表示します。

・兵器特性

夜間	夕方・夜・深夜の時間帯のターンのときに、通常の昼間の索敵範囲と比べて、何%まで索敵範囲の半径ヘックス数が狭くなるかと、命中率が低下するかを示したものです。
隠蔽	敵の索敵範囲内にいても、藪・林・森・密林・山・山岳・雪藪・雪林・雪森・雪山・雪山岳にいるときに限り、敵部隊が一定のヘックス範囲内に近づくまで姿を発見されない能力です。この能力には「1」〜「9」ヘックスまで９段階があり、「１」の場合は、隣接されるまで発見されません。
水中隠蔽	敵の索敵範囲内にいても、敵部隊が一定のヘックス範囲内に近づくまで姿を発見されない能力です。この能力には「1」〜「9」ヘックスまで９段階があり、「１」の場合は、隣接されるまで発見されません。
装甲	敵から受ける攻撃武器の火力を下げることができます。
搭載	別の部隊を搭載して輸送することができます。
揚陸	海上兵器に関して、海軍基地・港以外の地形の「浅瀬」で、地上部隊の搭載・発進を行うことができます。
空挺	輸送機などに搭載されているときに、飛行場・簡易飛行場に着陸しなくても地上に空挺降下することができます。
着艦	航空機に関して、空母・水上機母艦などに「搭載」コマンドで着艦できるかどうかを示しています。着艦できる場合は「着艦」と表示されます。
変形	移動形態と陣地形態、陸上形態と水上形態、軽装備形態と重装備形態などを切り替えることができます。中には、一度変形すると陸軍基地・工場に収納されない限り元に戻れなくなる兵器があります。
対潜哨戒	潜水艦の「水中隠蔽」能力を打ち消す能力です。
破壊	建物や塹壕・道路に対して「破壊」行動を行えます。
補給	隣接している部隊や、搭載している部隊に対して燃料や弾薬を補給できます。

被補給（車）	補給能力のある地上部隊に隣接したとき、燃料・弾薬の補給を受けることができます。
被補給（艦）	補給能力のある艦船に隣接したとき、燃料・弾薬の補給を受けることができます。
占領	敵や中立の建物、占領耐久度が減った自陣営の建物に対して「占領」を実行できます。
修復	破壊されている建物や破壊耐久度の減った建物・特殊地形を修復することができます。
補強	建物や塹壕の破壊耐久度を、補強行動で増やすことができます。
架橋	河川・深河川・凍結河川に橋を架けることができます。
簡易飛行場設営	平地・藪・砂漠・砂浜・丘陵・雪原・雪藪・雪丘に簡易飛行場を設営することができます。
塹壕設営	平地・藪・砂漠・砂浜・丘陵・雪原・雪藪・雪丘に塹壕を設営することができます。

㉔ 夜間	夜間時の能力を表示します。夜間能力を表示している間は「日中」ボタンに変化し、クリックすると日中の能力表示に戻すことができます。
㉕ 説明	兵器の説明文を表示します。
㉖ 経路図	その兵器の経路図（技術開発参照）を表示します。
㉗ 閉じる	兵器詳細画面を閉じます。

搭乗員詳細画面

① 搭乗員顔グラフィック	搭乗員の顔グラフィックです。
② 姓名	搭乗員の正式名称です。
③ 異名	搭乗員の通り名です。
④ 士官練度	搭乗員のレベルです。ゲージは、次のレベルまでの経験値を示しています。
⑤ 所属	搭乗員の所属です。空なら高空兵器と低空兵器、陸なら地上兵器、海なら海上兵器と海中兵器に搭乗することができます。
⑥ 搭乗員の能力と得意兵器	搭乗員の能力詳細と得意兵器一覧です。

勇猛	火力が上昇します。
冷静	回避率が上昇します。
凄腕	命中率が上昇します。
天性	火力、回避、命中率が上昇します。
連射	攻撃回数が増加します。
韋駄天	移動力が上昇します。
特攻	高速移動力が上昇します。
暗視	夜間性能が上昇します。
迅速	占領速度が上がります。
鋭敏	致命的打撃率が上がり、被致命的打撃率が下がります。
遠目	索敵範囲が増加します。
高揚	火力が上がり、命中率が下がります。
諸刃	攻撃回数が増加し、回避率が下がります。
賭け	命中率が上がり、回避率が下がります。
用心	回避率が上がり、命中率が下がります。
撃墜王	攻撃回数が増加し、致命的打撃率が上がります。
対高空	高空命中率と高空索敵範囲が増加します。
対低空	低空命中率と低空索敵範囲が増加します。
対地上	地上命中率と地上索敵範囲が増加します。
対海上	海上命中率と海上索敵範囲が増加します。
対海中	海中命中率と海中索敵範囲が増加します。
猛追	攻撃回数と命中率が増加します。
突破	敵部隊を全滅させた時、再度行動が可能になります。
集中	コマンドを使用し命中率を上昇させます。(「補給」で再使用可能)
激昂	コマンドを使用し威力を上昇させます。(「補給」で再使用可能)

～ 得意兵器とは～

得意兵器とは、その搭乗員が最も扱いに長けた兵器系統のことを示します。該当する兵器に搭乗することで、兵器の命中率と回避率が上昇します。

MEMO

ユーザーサポートへのお問い合わせについて

お問い合わせいただく際、以下の点をご確認の上ご連絡いただけると、より迅速に対応することができます。お手数ですが、よろしくお願いいたします。

1. 製品名（ソフトウェア保証書に記載）
2. 使用しているコンピュータのメーカー、機種（モデル）、型番
3. 使用しているOSのバージョン、CPU、メモリ、HDD（使用容量と空き容量など）
4. 追加している周辺機器メーカー、機種、型番、内蔵か、外付けか。デバイスドライバなどを追加している場合には、そのドライバ名。
5. 使用しているグラフィックカードのメーカーとそのドライバのバージョン。
6. 使用しているサウンドカード
7. 画面の解像度と色数の設定。
8. 常駐プログラムが動作している場合にはそのソフト名
9. 具体的な内容。例えば、どんな操作をしたらどんな結果になったか、エラーメッセージなどが表示される場合には、何というエラーメッセージが、どのようなタイミングで表示されるか。また何をすると、そのエラーメッセージが表示されるのか、などの詳細。

※どんな操作をしたらどんな結果になったか。エラーメッセージなどが表示される場合は、そのメッセージの内容とどのようなタイミングで表示されるのか。また、何をすると、そのエラーメッセージが表示されるのか、などの状況をできるだけ詳しく正確にお知らせください。

■ご注意■

1）このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2）このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、システムソフト・アルファーに無断で使用することはできません。
3）この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
4）内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れなどにお気付きの点がありましたら、ご面倒でも弊社までご連絡ください。
5）運用した結果については 4）にも関わらず責任を負いかねますのでご了承ください。

※画面写真は開発中のものです。
※ Microsoft、Direct、Windows は、米国 Microsoft 社の登録商標です。
※その他、本マニュアルに記載されている会社名・商品名は、一般にメーカー各社の商標または登録商標です。

商品に関する技術的なお問い合わせは……

・ユーザーサポート専用電話　TEL.092-752-5278
月〜金（祝祭日を除く）　10:00 〜 12:00・13:00 〜 17:00
・電子メールでのお問い合わせ先　support@ss-alpha.com

現象発生までの詳細手順や状況、エラーメッセージなどは、できるだけ詳しく正確にお知らせください。なお、ゲームの攻略方法のご質問については、お答えできかねますのでご了承ください。

2013 年 11 月初版発行

インターネットで最新情報をGet!

弊社では、インターネット上で、自社製品に関するさまざまな情報を提供しております。
本製品の改良点などの最新情報についてもWEBページをご参照ください。
http://www.ss-alpha.co.jp/

システムソフト・アルファー株式会社
福岡支社 〒810-0001 福岡県福岡市中央区天神 3-10-30 5F
東京本社 〒150-0011 東京都渋谷区東 1-26-30 渋谷イーストビル